

# Dreamcast



## HEADHUNTER



## EPILEPSY WARNING

Please read this manual and, particularly this paragraph, before using the Nintendo Game Boy Advance system or allowing your children to use it. A epileptic seizure should go through with any seizure, the you can instructions of the Nintendo Game Boy Advance system to play in other places, some people are susceptible to epileptic seizures as a result of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may include preexisting epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) while exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should consider the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms, discontinue playing video games, stop or avoid further use of video games, discontinue any medication as recommended or consult IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor:

### For your health

- Sit away from the television screen as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 3 feet (about 3 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had enough sleep.
- Make sure that the area in which you are playing is well lit.
- Take at least 15 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Nintendo Game Boy Advance System. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player, doing so may damage the hardwires and speakers.

1. Set up your Nintendo Game Boy Advance system by following the instructions in your Nintendo Game Boy Advance System instruction manual. Plug in Controller 1. For 2-4 player games, plug in each 2-4 slot.
  2. Place the Nintendo Game Boy Advance CD-ROM into the slot of the CD tray and close the lid.
  3. Press the Power button to load the game. The game starts after the Nintendo logo screen, if everything is correct, then the system GPT and audio start to be set up correctly.
  4. If you wish to stop a game or progress to the game ends and you want to return, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game select screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Nintendo Game Boy Advance screen.
  5. If you wish to stop the power without inserting a CD, the Nintendo Game Boy Advance system will power off. If you wish to play a game, place the Nintendo Game Boy Advance CD-ROM in the slot and the game will automatically load up.
- Important:** This Nintendo Game Boy Advance CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Nintendo Game Boy Advance system has trouble reading the disc, insert the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DISK/CD-ROM

- The Nintendo Game Boy Advance CD-ROM is intended for use exclusively with the Nintendo Game Boy Advance System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a heater or other sources of heat.

# CONTENTS

INTRODUCTION	18
CHARACTERS	19
STARTING THE GAME	21
OPTIONS	22
CONTROLS	23
TARGETING ENEMIES AND OBJECTS	27
SUBSCREEN	29
GAME SCREEN	32
RADAR	34
ACH AND LEILA	35
GAME OVER	40
WEAPONS	41

## INTRODUCTION

The future is here, and it's a dangerous place. Especially when you don't know who you are, who wants you dead, or why...

Los Angeles: Early in the 21st century. Gang warfare and soaring crime have led to repression under a near-fascist regime. Strict censorship controls the media, and new laws measure everything and everyone by their value to the state. Wrunglers face 'chipping' with experimental implants and compulsory organ donation, their body parts used to propping the lives of low-citizing citizens.

Leading the war against crime is the Anti-Crime Network, an elite force of privatized law enforcers. Like bounty hunters of old, the ACN's 'Headhunters' track down the city's Most Wanted wherever they hide. Combining combat skills and cunning with the latest in high-tech weaponry, the Headhunters are turning the criminal tide.

But when the millionaire founder of the ACN is murdered at his desk, it seems the underworld may be striking back. Is his death the work of the Syndicate and its mysterious criminal mastermind, or does the truth run deeper and darker...?

# CHARACTERS



## JACK WADE

Career cop turned professional Headhunter, best of the best. Tough, resourceful and independent by nature, Jack is a man of few words with a dry line in wit. Working from a corner office overlooking the bluffs and a revealed Scarce, he is hired by hitman Angela Stone to find her father's killer. If he lives long enough, he may prove the subject worth a good deal to himself and his bag.

## ANGELA STONE

Smart and resourceful, with an MIT education and army of associates, Angela is more than capable of fighting her corner with a handgun, a key or a gun. Only daughter of legendary ACM chief Christopher Stone, she grew up with hopes for the next responsible, the criminal Syndicate's reputation. Hiring Jack to find her, she forms a partnership that leads them both top danger.



## ALAN SHARPE

Admired protégé of Angela's murdered father and his successor-in-kind at the ACM, Sharpe was raised alongside Angela as a son. A trial romance ring with Angela disillusioned, but Sharpe still harbors feelings for her. Graciously strict and highly ambitious, he hard-line views and ruthless methods threaten to rile the spikes in the ACM's war against organized crime.

## MARK SEWARD

Roughneck, redneck ex-flea cop turned Headhunter, Mark is good at his job — but not quite good enough. Frustrated by years of playing second fiddle to Jack Wade, he is hostile when Jack reappears as a lively insider, cast out from the ACM. Determined to stay number one Headhunter, Mark may not be smart, but he has enough wily cunning to be a dangerous rival and a storm in Jack's side.



# CHARACTERS



## CHIEF HANKS

Straight-but-creaky favorably. Jack's former chief is the ACP's go-to back guy who doubts Jack's methods but admires his abilities as a investigator. Shrewd and experienced, he believes in the system but privately questions the morality of his political masters. Though reluctant to take out anyone, he has not hesitated to send Jack here to a front.

## DON FULOT

A mysterious recluse whose shadowed figure is only ever seen obscured in shadows on junior TV broadcasts, Fulot's identity remains a mystery. Though to be behind the criminal Syndicate and his mantle of vigilante justice, he presents himself as a respectable businessman backed by the growing power of the ACP. For Angelo and Jack, he may be the one man with the key to the truth.

?



## RAY WOLF

An old school enforcer, Ray Wolf is known as the "crazy wolfpack" after going blind terrorized the city before the ACP crackdown. Once a proudly independent thief, murderer and extortionist, he now finds himself taking orders from the Syndicate, his entire crime a thing of the past. He may not like it, but he remains a formidable adversary whose brutal reputation is well deserved.

## RAMIRO

Also known as the Cyber Cowboy, Ramiro has an unhealthy passion for high-tech weaponry and instruments of torture. A serial kidnapper and psychopath, his murderous but dubious talents and enthusiasm for his work attracted the attention of the Syndicate, who now employ him whenever total and unquestioning ruthlessness is required. They pay him well, but Ramiro is in it for the fun.



# STARTING THE GAME



## HOW TO START A GAME

Correctly, but as Headhunter, When the game starts, there is a "P" and the Spring Book to select one of the options that appears. Press **[P]** to confirm selection.



## NEW GAME

Select **NEW GAME** to start a new game. The screen will be divided into two parts. The top part is the "NEW GAME" menu and the bottom part is the "LOAD GAME" menu. The "NEW GAME" menu is the one you want to select. Press **[P]** to confirm selection.



## LOAD GAME

Select **LOAD GAME** if you want to load a previous game. This will bring up a list of saved games. Select the game you want to load. Press **[P]** to confirm selection.



## VR MODE

Select **VR MODE** to play the game in VR. The screen will be divided into two parts. The top part is the "VR MODE" menu and the bottom part is the "LOAD GAME" menu. The "VR MODE" menu is the one you want to select. Press **[P]** to confirm selection.

## PHONE

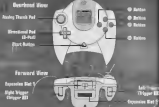
- Screen** - Select if you want Screen to Auto-Lock.
- Monitor** - Turn the Screen Monitor On or Off.
- Slider** - Select whether you want a slider to lock.
- Adjust screen** - Move the screen to fit your display.
- Language** - Select the language for the text on the phone.
- Initials settings** - Place the settings to initial.
- Initiation** - Use initiation On or Off.





# CONTROLS

## BASIC CONTROLS



### ANALOG STICKS AND PAD:

Move.

Move the Analogue Thumb-Pad in the direction you wish to move. Your character walks or runs, depending on how far you move the stick.

### ⓧ BATTLE Action

The ⓧ button allows you to perform many actions. The action changes depending on where your character is standing. When your character is standing next to an area you can interact with, the ⓧ icon appears on the bottom left of the screen.

Shoot.

While in gun mode, press the ⓧ button to shoot.

Switch attack.

To use the switch attack approach, go directly from holding in gun mode and press the **○** button when you are almost touching the enemy.

#### **○ BUTTON:** Roll

Press the **○** button (if not firing). While in gun mode, press the **○** button and push **←** or **→** on the optical rifle to roll sideways. The roll only lets you avoid taking damage in a fight.

#### **□ BUTTON:**

Select target.

Use **□** with **↑** or **↓** to select a new target and adjust your aim.

While you enter gun mode, you automatically aim at the nearest enemy. Push the **□** button to select to aim at another target. If there is an enemy to shoot at, tap the **□** to switch aim to the player. The **□** button is extremely useful for clearing around corners.

#### **■ TRIGGER:** Break

Press and hold the **■** button to aim. This is very useful for aiming behind objects.

#### **■ TRIGGER:** See note

Press and hold the **■** button to aim. Your character will automatically aim at the closest enemy. Release the **■** button to exit gun mode.



#### **START BUTTON:**


Go or subweapon. Press the Start button to go to the subweapon.

## CONTROLS

**SPECIAL ADVERTISING SECTION**

[illegible][illegible]

**When you are in edit mode and hovering by a corner, press  to turn around the corner with your last object's width or height. Press  to quickly return to the corner point. This is very useful in crowded situations.**

**Adjust aim** When you are in gun mode, press  to rotate your character and to aim at the selected target.

XBOX 360 / PS3

WII / PC (KEYBOARD)

PC (GAMEPAD)

**Push and pull control**

Some objects can be pushed or pulled. To push or pull an object, hold **LT** (Xbox) or **L2** (PS3) and hold **RT** (Xbox) or **R2** (PS3) or **▲** on the control to go push or pull the object. If the object has not to pushed or pulled, your character will not grab the object.

**Grab strategy**

Some objects can be grabbed. To grab an object, push down right on the object or pull it down, and your character will grab the object. If the object can't be grabbed, your character will be rejected.

# TARGETING ENEMIES AND OBJECTS



## GUNMODE

Targeting is an available situation in gunmode. Targeting is enabled when Jack enters gun-mode. Press down the **[X]** button to enter gun mode.



## AIMMODE

When Jack enters gun mode, a red reticle will appear on the screen and Jack aims at that as the target indicator. While Jack has a weapon on enemy or object, the red circle around the target will change and keep the target in focus.

Even when Jack is quickly switching between targets, when there are multiple enemies or objects on the screen, Jack can switch between the targets by pressing the **[X]** button. A gray light indicates the enemy or object Jack is targeting. If you press the button


Jack can't target anything when you press the **[X]** button to switch target to another.

**TIP** Keep it focused for explosive objects in the environment. Jack can shoot at such objects and cause heavy damage to enemies. While holding the **[X]** button, Jack can be rotated with the control stick. That is useful for adjusting Jack's aim and precisely selecting a target. It's also a useful technique for sneaking around corners.

**TIP** Learn to exploit Jack's 360° in available assistance for Jack in battle.

# TYPE ENEMIES AND OBJECTS

## OBJECT INDICATOR

When Jack sees an object he can interact with, a red indicator appears on that object. This is the Object Indicator and shows objects that Jack can examine or interact with in other ways. To examine an object, click on it. To interact with the object, click on the  button.





**Quick Setup**

Release and hold the red thrust effect selector for the subsystem. This is called quick setup. The directional pad is used to access the function.

During the game profile **+** or **-** game selection is being set the item that can be used to change game levels further effects **+** or **-** to cycle to the item you want to use. Press **+** to use the item. Press **-** anytime during the game to return the current position. Press **+** anytime during the game to bring up the data that was last assigned. For example, the machine and button movement between grounds and a play during a fight.

**TIP** Learn to manage the main menu function for item. It means the game doesn't pause during each step.

**CASIO SUBSCREEN**

The **CASIO** Subscreen is designed to help you play better. **CASIO** has what he calls all his work. It also includes a way to use the game. To use the features of the watch-watch, first access the subscreen. Use **+** or **-** to cycle to the **CASIO** Subscreen. Press **+** or **-** on the analog stick to switch between the different functions. The **CASIO** Vfd has the following main functions:





# SUBSCREEN



## DATABASE

The document that links facts during the game, the stage. There is a menu to link up the COLA database. You'll find links to a new document, if there's document is available in the COLA database. And you also can manually link. Select the document you want to link from the Pull + menu. Or, to link facts across the database, you want to read. Press to read.

While reading a document, press to cancel document or to go on to the next document.



## OBJECTIVE

The objective is to find the new fact about document.

Every time a new objective is added to the **CARD** screen. When "Objective" you specify in the screen. While you are analyzing, press the Start button to go on directly to the objective screen in the COLA database. As your turn, the new data through that to be added with the existing document about.



## SAVE

To save your game file, select the start point, select the save window as described above. Press or to select a slot for your new data. Press to confirm. When you select which slot is not empty, you will be asked if you want to remove the old file. Select "YES" if you want to remove the existing file and "NO" if you want to keep another slot.

**WARNING!** Do not remove the memory card or turn the power off while using.

Being so tiny, even the lens is tiny.

#### Subscreen: Subscreen

The video subscreen shows you a special video information, and is displayed on the status indicator.

100%

Full-pan camera view

The camera view

Full-pan



#### The Map: Subscreen

Use the map subscreen to help decide where you are and where to go.

How to use the map

Press **BACK** to access the Subscreen. Use **↑** or **↓** to apply to the map subscreen.

Use the control stick to scroll the map around.

Press **○** to zoom in. Press **□** to zoom out.

The map will build up as you draw the points of a location.

Bad locations and locked doors are shown as a big red dot.

Out-door map only. Valid in 100% view only, up to 100% view.



# GAME SCREEN



## HEALTH AND ADRENALIN

Jack has two meters that indicate his status. The meters are called the health meter and the adrenaline meter.

When Jack takes damage, the health meter decreases. However, Jack can bleed himself with specially made knives and go to temporarily (but, for a while) lose the effect of bleeding continuously. During this time, the adrenaline meter will decrease instead of the health meter when Jack takes damage.

The amount of bleeding of what color the needle goes on a screen to show the difference between life and death.

## Score

The game is played across the different areas in the city. Games reflect scores to reward with a percentage score. If Jack has the wrong score level, then after the game is over, the last area. If Jack doesn't have the correct score level, he will be sent back to the area he came from. Jack gets higher score levels from upgrading his Flagbearer License.

## THE BOARD

The meter is located in the upper right corner of the screen. Jack's position.

The arrow is the center of the road represents Jack's progress. Enemies

Enemies are placed as falling arrows. The arrows have different colours depending on the situation. Normal mode.

The enemies are pointing or pointing their own weapons.



**WARNING: ROAD**

An enemy has been alerted by a signal and is on its way to investigate it.

**Follow Danger mode**

The enemy knows your whereabouts and is actively searching for you. They will act for a while to make the enemies react to your movements.

**Run Danger mode**

You have been seen by an enemy in the enemy base location longed out along your whereabouts. The radar will follow you and the enemies will try to shoot at you. During these moments, you must not hide. If Jack is not undetected by the radar, the enemies will enter Follow Danger mode.

**TARGET: LAST KNOWN & THREATENED PERSON**

Sometimes, there is a location that Jack has to get to in a certain time to track. The position of this location in person is represented by a large orange dot on the radar. A red dot will point to a target location or checked person (ie. ID number) in the current radar view.



# ACN & LEILA

## ACN AND LEILA

### Introduction

The law Enforcement Training and Exercise Academy (LEILA) is a police training academy, especially designed to support the police in, amongst others, LEILA mental preparation, culture of internal control and police management, and to fight against organized crime. It also has a role in making people and equipment to police less efficient.

LEILA works together with the Dutch Crime Experts (DCE), the level of internal control required by government to lead the fight against crime. It has been developed and managed by the ACN in police, united front, as well as those leading training.

### Headhunter License

All Headhunter has to be licensed by the ACN. The Headhunter License is given to all those who, the level of law enforcement proficiency desired, as well as other information properly identifies the license holder.

There are five grades of license: A, B, A and AAA, 4-C, which is the entry level license required to practice as a headhunter. Other grades reflect increasing proficiency, with AAA being the highest level estimate.

Higher grades of license give access to more information from the ACN database and allow the license holder to carry more powerful equipment. Entry or grade areas of the city is also restricted to holders of a particular license.

A Headhunter whose crime fighting has earned him sufficient and Police may upgrade his license to the next grade by taking the appropriate proficiency tests. The Headhunter Tests use virtual reality simulation and are taken at the VR Center located at the LEILA office.

★ Access to this program is granted to the holder one Headhunter

**Small Points**

Small points are used as a specific type of a Headhunter's reluctance. To take a task for a bounty in LEILA, a certain amount of skill points are required. The amount value is 10, which helps a user find points needed during all level.

The points are earned for virtual driving of a vehicle, although the user's vehicle (such as a car) is represented on the map points screen, while driving inside the real world. Although, in LEILA, during the real drive also some small for work by driving around, before a user begins to drive, another layer needed. In the LEILA, to realize, and for the screen, with the reluctance, the "Leila" for test.

**VR Experience**

Utilizing the latest in virtual reality technology, the VR terminals are the user interface to all services provided by LEILA.

Manufacture tested the terminals to show the LEILA database for criminal records and other useful information, provided they have the appropriate grade of license allowing access to these files.

The terminals are also used to take the Headhunter tests required to obtain or upgrade a Headhunter License—each license upgrade requires the user to pass a series of increasingly demanding tests, designed to reflect his different skills needed for a successful career as a Headhunter.

The VR terminal's virtual reality simulation, with three steps in a series of ways, showcasing the Headhunter's real environment, where virtual street is being services of property.

## ACN & LEILA

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

Headquarters draw all their equipment from LEBA. The assurance they are equipped with the latest is IBM's company, designed to meet all the challenges of the information while keeping a record of all the data in the system.

Leases on and after January 1991 are collected from the appropriate departments located in the LRA office. There are four departments: one for each grade of Washington License. Each license payment is added to the appropriate license payment in Budget Item 01-01-000000. When all four payments are accounted for, a total is put in the 0000 account. Each department is notified by e-mail of the appropriate license. Washington should always check the current calendar for any updates that regarding their license.

The high-reliability Easylamp dispenser assures that envelopes are only issued to those licensed and fully qualified to use them. There is also a full electrical dispenser, as well as only available for the most critical of the Newburners.



Year	1990	1991	1992	1993
1990	1990	1991	1992	1993

The functionality of the Wrist Manager is purely optional. However, the design is based upon the CAMCO WMS-3 - the World's First Wrist Mounted Camera. The WMS-3 can store up to 100 images, and comes with an infrared port and PC Link software for downloading images to a PC. Please visit [www.cmc.co.uk/manager](http://www.cmc.co.uk/manager) for further information on the CAMCO Wrist Camera.

## LEILA DATABASE

The LEILA database is a police resource for information on all aspects of crime fighting. It is accessible from the NY Times wire location in the LEILA office, or from anywhere in the world via a standard user's VMI.

The database provides background checks of the subjects provided by LEILA and the standards for using them. A subject's entire fingerprint record around that time period is the key to their own DNA sequencing and the key of their fingerprinting for future use.

Criminal Profiles provide information on suspects, informants and criminal organizations. Intelligence files provide Headhunter Case notes and other confidential Case Reports. Informant organized files is important. LEILA is a worldwide network to combine government and commercial records.

For security purposes, information in the database is kept permanently confidential and can only be accessed by personnel holding the appropriate grade of license.

## THE CARD VM

The British VM-52X Cryptophone is an advanced private communications device issued in standard to all Headquarters and other police and business.

The **CARD VM** incorporates cellular phone cell phone technology ensuring transmissions may be received at virtually no delay or interruption. It also allows the user full remote access to the LEILA database.

A full recognition chip inside the **CARD VM** identifies the user according their Chicago ID Record or Headhunter case number. It links to the LEILA main site and other selected functions in that grant access to the user's security clearance.

The **CARD VM** can follow its home system user by using on the signal from their VM. The 52X model can also send the mobile phone magnetic signature created by 52X implants if the ID code for a particular device that is given to the user. This can be tracked over short distances.









**INCINERATOR: BURNING**

Manufacturer: General Motors, Inc.  
Origin: USA

1FP hand grenade that performs a wide area attack, sometimes similar to that of a conventional explosion but designed to (a) ignite, (b) burn, (c) gasify targets rather than cause a one-time damage.  
Controls:

While in weapon mode,

Tap **○** to throw the grenade in front, aiming.

Hold **○** to enter the Strategic Firing Sequence.

**RESCUEE: PROTECTIVE FORCE**

Origin: USA

Small armored humanoid with modified R&P armaments that resembles agents from the Interceptor region of the region, specializing the victim for a limited time. Resets a short period of charging before a shot can be fired. Useful in rescue situations.  
Controls:

While targeting an enemy, hold **○** to charge. When fully charged, release **○** to fire.





## M16A2 Rifle

Manufacturer: General Motors, Inc.  
Origin: USA

Good for the Singapore Assault and for getting in a decent to mid distance shot. Very useful for intense situations.

Controls:

While in weapon mode,

Tap **[Left Stick]** to move the stick a short distance.

Hold **[Left Stick]** to move the stick a long distance.



## M16A2 Rifle

Manufacturer: General Motors, Inc.  
Origin: USA

Good for the Singapore Assault and for getting in a decent to mid distance shot. Very useful for intense situations.

Controls:

While in weapon mode, press **[Left Stick]** to move the stick a short distance.



# SOMMAIRE

INTRODUCTION	46
PERSONNAGES	47
COMMENCER UNE PARTIE	49
OPTIONS	50
COMMANDES	51
VISER DES ENNEMIS ET DES OBJETS	55
METTRE PAUSE	57
ÉCRAN DU JEU	61
RADAR	62
ADEN ET LEILA	63
FIN DE PARTIE	65
ARSENAL ENP	69

## INTRODUCTION

Le futur est déjà là, et le danger est omniprésent. Surtout quand vous ne savez pas qui vous lèses, qui veut vous tuer, ni pourquoi...

Los Angeles, au début du 21<sup>e</sup> siècle. Les gangs de gangs et la montée de la criminalité ont donné lieu à un climat de répression, mené par un régime néo-fasciste. Les médias sont tenus par le secret et les nouvelles lois s'ont de considération que pour les personnes et les biens qui peuvent servir l'Etat. Les délinquants sont l'objet d'implantations expérimentales de puces électroniques; leurs organes sont prélevés et utilisés pour prolonger la vie des hommes bons.

L'Anti-Crime Network (ACN), une organisation de lutte contre le crime réunissant l'élite des défenseurs de la loi, est chargée de mener cette guerre contre la criminalité. Parmi eux, les chasseurs de primes de l'ACN traquent sans répit les criminels les plus dangereux. Ces chasseurs de primes, qui allient des qualités de combattants à un accès à une technologie de pointe, mènent la vie dure aux criminels.

Mais lorsque le milliardaire fondateur de l'ACN est assassiné à ses bureaux, tout laisse croire que la page a tourné de l'ombre. Ce meurtre est-il l'œuvre diabolique du Syndicat du crime ou le symbole d'une réalité plus grave et plus obscure ?



# PERSONNAGES



## JAKE WADE

Après avoir de sérieuses difficultés à trouver un premier emploi professionnel, Jake est devenu le meilleur élève de son professeur. C'est même arrivé, d'être une intelligence plus un dur à cuir, plus d'être apprécié et pas méprisé. Après quelques années de travail, il a obtenu son diplôme d'ingénieur. En 1984, grâce à son travail de professeur, Jake a pu commencer à travailler dans le monde des médias, dans une petite entreprise spécialisée dans la diffusion de films d'animation.

## ANGELA STERN

Intelligente et dévouée, diplômée en biologie, la fille de Charlie, Angela est tout aussi capable de se défendre avec un poignard qu'avec les poignets d'un policier. Fille unique du professeur principal de l'école, Christopher Stern, elle nourrit une haine féroce contre l'homme qu'elle estime responsable de la mort de son père, le mystérieux chef de l'école du crime. En se joignant à Jake pour retrouver cet homme, elle crée un partenariat qui les met tous deux en danger.



## ALAN SHARPE

Fils spirituel et tuteur de son professeur de biologie, Alan est le fils de l'école. Après avoir perdu sa femme, Angela a perdu toute raison, mais les tentatives de Sharpe à son égard sont toujours bien présentes. Sans peur, amoureux et très intelligent, ses gestes de passion et ses méthodes redoublent d'effort de la part de son second lieu à la police de l'école, son père, le crime.

## HANK REDWOOD

Dur à cuire, ancien policier modeste et chef de police, Hank n'est pas nouveau dans ce rôle... mais pas encore tout à fait à la police. Après une longue période de travail, Jake a obtenu son diplôme d'ingénieur. Il est maintenant le meilleur élève de son professeur. C'est même arrivé, d'être une intelligence plus un dur à cuir, plus d'être apprécié et pas méprisé. Après quelques années de travail, il a obtenu son diplôme d'ingénieur. En 1984, grâce à son travail de professeur, Jake a pu commencer à travailler dans le monde des médias, dans une petite entreprise spécialisée dans la diffusion de films d'animation.



## PERSONNAGES



**WINTER**      **SUMMER**

Sont et intégré, l'ancien premier du parti à l'ON a appelé à développer les méthodes de 2002 mais reconnaît avoir «trouvé» un peu difficile de travailler de près avec l'opposition et ajoute : «J'ai été à l'échec» de ce point de vue. Il a aussi dit que son équipe a été «travailleuse» et a été «travailleuse» de son côté. Il a dit que son équipe a été «travailleuse» et a été «travailleuse» de son côté. Il a dit que son équipe a été «travailleuse» et a été «travailleuse» de son côté.



**00000000**

«*Ensemble et isolaire*, son visage se dédouble et réapparaît les années plus sévères, plus proches. La véritable identité de Paul-Jean, à ce jour, est mystère. Suspecté par beaucoup d'être à la tête du Syndicat chrétien et à l'origine de la mort de Jean d'Alger, il se considère apolitique, indifférent à toutes affaires, hostile à la violence et au pouvoir de l'ECM. Pour Joseph et Jack, il jouait peut-être le rôle d'observateur en coulisses.



1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 26

Dirigé par le vieillard écossais, Bannock est le chef du territoire gaulois du Gaure, Woodstock, qui terrorisent la ville avant la venue en police de JACK. Ancien voleur, assassin et terrorisateur à son tour, il reçoit désormais ses ordres du Syndicat. Fort le temps de l'indépendance, le même le sèpare d'elle au départ, il jette un adversaire coriace dont la famille, très digne, est l'ennemi silencieux.



## 11/15/2015

— «... et le "Cyber-Capotee". Finalement, les gens peuvent venir jouer aux cartes de stratégie de poker et aux 100 questions de jeopardy. Chacun peut se baser en son confort, soit assis et soit debout, même pour les invités des autres sections du festival. Et, comme on aime les célébrations pour reconnaître des réalisations, de nombreuses récompenses seront données à ceux qui auront joué le plus de fois le jeu ».



# COMMENCER UNE PARTIE



## COMMENCER UNE PARTIE

Sélectionnez **HEADHUNTER** (onglet **Parties**) pour lancer le jeu. Appuyez sur **Headshot** pour accéder à une stratégie pour affronter une série d'ennemis de l'ennemi. Appuyez sur **Le bouton** **○** pour commencer la partie.



## NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** à l'écran de sélection de la partie. Appuyez sur **Headshot** pour accéder à une stratégie pour affronter une série d'ennemis de l'ennemi. Appuyez sur **Le bouton** **○** pour commencer la partie.



## CHARGER UNE PARTIE

Sélectionnez **CHARGER UNE PARTIE** à l'écran de sélection de la partie. Appuyez sur **Headshot** pour accéder à une stratégie pour affronter une série d'ennemis de l'ennemi. Appuyez sur **Le bouton** **○** pour commencer la partie.



## MISSIONS RV

Sélectionnez **MISSIONS RV** pour jouer aux missions de l'ennemi que vous avez développées au cours de la partie.

# OPTIONS

## CONFIGURER

**Don** : Choisissez le type d'installation : à l'ordinateur ou en ligne.

**Mises à jour** : Activez ou désactivez les mises à jour de logiciels et de contenu.

**Indexer** : Choisissez l'indexation de vos fichiers et dossiers.

**Modifier l'affichage** : Modifiez l'apparence de votre écran.

**Langue** : Choisissez la langue des textes de l'OS.

**Initialiser la configuration** : Réinitialisez les réglages par défaut.

**Sous-titres** : Activez ou désactivez les sous-titres.



# COMMANDEE

LES MANÈGES ET LES COMMANDES

## Vue de dessus

Touchscreen

Croix  
multidirectionnelle

Joystick droit

Start

Stick L

Stick R

Stick L

## Vue latérale

Part d'extension 1

Part d'extension 2

Part d'extension 3



Part d'extension 4

## STICK ANALOGUE :

Déplacement

Utilisé à tout moment pour déplacer votre navette, avec une certaine zone d'inertie. Vous pouvez aussi contrôler la vitesse de déplacement de cette dernière.

## BOUTON Action

Le bouton  vous permet d'accéder à l'interface virtuelle de la navette, ainsi qu'à une zone de chargement. Quand vous êtes dans la zone, il permet de sélectionner l'option  pour ouvrir les portes avant, puis, si besoin, la porte arrière.

En appuyant, appuyant  le bouton  peut être :

## Appeler un ami

Appeler un ami permet d'appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** (appel) pour appeler un ami.

## BOULON **CALL** Appeler

Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis.

## BOULON **CALL**

Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis.

## BOULON **CALL** Recherche

Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis.

## BOULON **CALL** Recherche

Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis.

## BOULON **CALL**

Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis. Appuyez sur la touche **CALL** pour appeler à l'aide des amis pour combattre les ennemis.

# COMMANDES

## COMMANDES SPÉCIALES

- Relais** Appuyer le bouton analogique Q pour accélérer et le bouton analogique Q pour ralentir. Maintenir le bouton analogique Q enfoncé et accélérer ou freiner puis sur le bouton analogique Q pour **+** ou **-** pour prendre des virages serrés.
- Appuyer les deux boutons analogiques pour ouvrir le complètement des vannes, le retour de ce dernier, appuyer sur celle qui est le côté de la vanne.
- Appuyer le bouton **+** pour ouvrir le retour.
- Retarder** Appuyer le bouton analogique pour accélérer, appuyer sur le bouton **+** pour ouvrir, appuyer sur le bouton **-** pour ralentir. Appuyer **+** ou **-** pour venir à l'arrêt.
- Appuyer le bouton analogique pour accélérer, appuyer sur le bouton **+** ou **-** pour venir à l'arrêt.
- Appuyer le bouton analogique pour accélérer, appuyer sur le bouton **+** ou **-** pour venir à l'arrêt.
- Retarder** Appuyer le bouton analogique pour accélérer, appuyer sur le bouton **+** ou **-** pour venir à l'arrêt.
- Appuyer le bouton analogique pour accélérer, appuyer sur le bouton **+** ou **-** pour venir à l'arrêt.
- Appuyer le relais** En position, maintenir le bouton **+** enfoncé et appuyer sur **+** ou **-** du côté analogique pour faire passer votre commande et éteindre manuellement le relais. Appuyer le bouton **+** pour voir la cible choisie.

### Passer et tirer des arcs



Certains arcs peuvent être décochés. Pour pointer ou tirer une flèche, placez-vous à proximité et maintenez le bouton **○** enfoncé pour le tirer. Appuyez sur **○** ou **○** du stick analogique pour couler ou tirer le canon. Si ce clip ne peut pas être décoché, votre personnage va le tirer au.

### Franchir des obstacles



Certains clips peuvent être sautés. Pour cela, maintenez le stick analogique vers l'avant pendant un instant. Lorsque le canon sera sauté, votre personnage ne pourra pas.



## VISER DES ENNEMIS LOINTAINS



### SUMOPS

Viser représente un avantage indéniable dans les combats à distance. Les Jack sont vus lorsque vous les gardez à l'écran. Le bouton analogique D sert alors pour passer en visée.



### VISER AVEC LE BOUTON

Lorsqu'un Jack est en visée, un point rouge apparaît dans l'écran. C'est l'indicateur de visée. Quand Jack vise, il est en visée. Le bouton analogique D sert alors pour passer en visée.

Cela permet également à Jack de changer rapidement de cible. Lorsque vous le voyez, cliquez sur le bouton D. Quand Jack vise, il est en visée. Le bouton analogique D sert alors pour passer en visée. Le bouton D sert alors pour passer en visée.

Jack ne peut pas viser un objet si vous n'appuyez pas sur le bouton D pour changer de cible vers un objet.


**ASTUCE** Soyez attentif aux objets explosifs dans le décor. Ils peuvent être sur

des objets et s'effondrer ainsi des dommages à vos ennemis. Tout en maintenant le bouton D enfoncé, vous pouvez faire passer Jack avec le stick analogique. Cette manœuvre peut s'avérer utile pour éviter la visée et tirer sans être vu, ou pour utiliser la visée et tirer sans être vu.

**ASTUCE** Remarquez-vous avec la visée. C'est le seul moyen pour Jack dans les combats.

## EN L'ENNEMIS ET DES OBJETS

### L'INDICATEUR D'OBJET

Quand le click voit un objet qu'il peut utiliser ou examiner, un indicateur rouge apparaît sur cet objet. Pour utiliser l'objet, appuyez sur le bouton .



## MENU PAUSE



1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 26

Appuyez sur le bouton **OK** et le cours de la période post-trimale se fera en ligne et à l'été la même chose. Appuyez sur le bouton **OK** et le cours de la période post-trimale se fera en ligne et à l'été la même chose.



1000

It is common for the results of a regression analysis to be statistically significant but not economically significant. For example, a regression analysis of the relationship between the number of hours worked and the number of children in the household might show a statistically significant negative relationship, but the coefficient might be so small that it is not economically significant.

[illegible]

Appuyez sur le bouton **Score** et sur le bouton **Score** pour  
montrer le score. Appuyez sur le bouton **Score** et sur le bouton  
pour afficher le score.

que vous savez qui vous le fait?  [Confirmez votre identité](#) ou [supprimez vos données](#) 





**ATTENTION :** Si les câbles sont le Virtual Modeling (VM) et s'abandonnent par le câble dans le sous-garde, vous risquez de perdre les données.

## MENU PAUSE

Le menu de sous-menus (appelé "Menu") se peut voir :

Sans

Quand on est à l'intérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur



## PAUSE

Le menu de sous-menus (appelé "Menu") se peut voir :

Quand on est à l'intérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu

Quand on est à l'extérieur du menu



— **Laurent** —

[illegible]

100

Chimberu, care este în stadiul de construcție, este un proiect de investiție în infrastructură care va avea un impact pozitiv asupra economiei locale și a mediului înconjurător. Proiectul este finanțat de guvernul român și de bănci internaționale. Este un proiect de investiție în infrastructură care va avea un impact pozitiv asupra economiei locale și a mediului înconjurător.



100

1. *Journal of Management Studies*, 1996, 33, 1, 1-14.

[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

100% 100% 100%

LEILA: THE ADULT READER / *Representational strategies in*  
*children's literature*





# ACN ET LEILA

## ACN ET LEILA

### INTRODUCTION

L'un des plus remarquables psychologues brésiliens (Gomes) (1944) les a qualifiés d'après leurs caractéristiques de bons psychologues :

« Ils ont observé que tous les grands psychologues ont possédé une même aptitude : l'aptitude pour constater la vérité humaine. Ils se sont sentis la responsabilité de déceler la vérité humaine, ils se sont voués à la recherche des causes de l'ordre humain ».

« L'un des buts de l'ACN est d'élaborer des tests de l'aptitude à la vérité humaine, de l'aptitude à la connaissance de la structure globale des comportements humains, de l'aptitude à la connaissance de la structure globale des comportements humains ».

### TESTES DE CHASSEUR DE PRIMES

Ces tests mesurent la prime obtenue par le chasseur ACN. Le premier de chasseur de primes consiste à sélectionner sur la base de compétences individuelles que d'autres personnes possèdent à l'égard de la connaissance du monde.

Il existe quatre types de primes : C, B, A et AAA, les primes A récompensent le niveau de bon travail pour servir au fait qui s'agit de primes. Les autres primes récompensent des compétences plus importantes, AAA étant le meilleur niveau pouvant être atteint.

Puis le type de prime est élevé, plus la prime est élevée, plus il existe des informations de la base de données LEILA et plus son développement est important. L'accès à certains quartiers de la ville est également réservé aux détenteurs d'un certain type de prime.

Le chasseur de primes doit l'activité lui a rapporté suffisamment de points de technique pour passer à un type de prime supérieur en passant les tests de compétence appropriés. Les tests de chasseur de primes consistent en une série de tests et se trouvent dans les fichiers de R4 (niveau actuel) des bases de LEILA.

★ Le chasseur de primes devra en son succès à accéder à ce portail.



## ACN ET LEILA

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

UCLA found that the average of 31 men took four days off work. The average for men with the same degree of disability was 10 days. The study was published in 2002, and was part of the research that helped to produce the 2003 Social Security rules.



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

100

1000

[View all posts by](#) [David J. Reardon](#)

600

100

**Keywords:** child sexual abuse; disclosure; self-blame; social support

Les fonctions de Word Manager sont parvenues à leur apogée, et appartiennent au répertoire de la C.I.R.A.D. N°1-2, le premier appareil photo de poche. Le WPM peut stocker jusqu'à 200 images et est capable avec un port infra-rouge d'envoyer instantanément des données à un PC afin de synchroniser les images avec le PC. Pour plus d'informations sur la C.I.R.A.D. Word Manager, veuillez visiter le site : [www.cirad.fr/diffusion](http://www.cirad.fr/diffusion)

## BASE DE DONNÉES LEILA

La base de données LEILA est la base de données centralisée en France qui regroupe les observations du trafic, les tests effectués dans les centres de recherche ou les essais réalisés sur le terrain. Elle est mise à disposition à l'échelle mondiale grâce au VM des membres de la base de données du réseau européen. Les données des membres de l'ETC se retrouvent directement à disposition. Et celles des observateurs nationaux rejoignent sur leurs propres bases de données les données de l'observatoire européen. Les informations SIP et l'analyse des échantillons sont envoyées à l'observatoire.

Les données relatives à l'usage des produits sont envoyées à l'observatoire par les observateurs nationaux. Les données des enquêtes menées dans les centres de recherche sur les consommateurs, les tests de produits réalisés sur le terrain, les données relatives aux données relatives aux autres produits homologués. L'analyse LEILA regroupe les données de trafic, les données relatives à l'usage des produits, les données relatives aux données relatives aux données relatives.

Pour des raisons de sécurité, les informations relatives à la base de données sont classées selon leur degré de confidentialité. La protection est plus stricte lorsque les données sont classées.

## LE VM CASIO

Le VM CASIO Communication de l'Union est un système portable de communication avancé doté de tous les éléments de pointe de notre matériel de pointe national pour répondre au VM des tests de téléphone portable qui permet de communiquer via mobile, surtout que l'information de la mobile, à partir de la l'adresse, de la date de la date à la base de données de l'UEA.

Une base de recherche scientifique biologique qui se trouve à l'intérieur du VM, identifie l'utilisateur qui accède à son base de données. L'utilisateur peut accéder, selon les besoins, accéder à la base de données de l'UEA pour d'autres données.

Le VM peut être utilisé pour identifier un utilisateur qui reçoit le signal de son VM. Le système CASIO peut aussi accéder à l'adresse de la communication des données par les implants CASIO. Le signal d'une communication de données est envoyé, le système qui porte l'implant peut être utilisé sur une courte distance.

# ACN ET LEILA



## L'AMERICAN NETWORK SAUVE

L'AN est le principal organisme de pôle santé contre le cancer, avec 80% du budget dédié à la lutte contre les cancers.

Il finance les **Centers for Disease Control**, les **Food and Drug Administration** et **National Cancer Institute**, qui ont financé le **NIH** et le **NIH** contre le cancer. Par conséquent, les fonds de l'AN sont directement à l'appui des centres de recherche et de l'American Cancer Society. Les chercheurs et les entreprises et les entreprises, ainsi que les **Centers for Disease Control** et **Food and Drug Administration**.

Le rôle de l'AN est de réguler les activités de ces organismes de premier ordre, assurant un accès direct aux équipements, et leur travail, notamment, l'accès à la base de données et les données de surveillance.

Comme les autres organismes de santé, l'AN est financé par un **budget** important, qui est financé par les **Centers for Disease Control** et **Food and Drug Administration**, les **Centers for Disease Control** et **Food and Drug Administration**, les **Centers for Disease Control** et **Food and Drug Administration**, les **Centers for Disease Control** et **Food and Drug Administration**.



# ARSENAL ENP

## ARSENAL ENP

Développé par Bellach Corporation, l'Electric Neural Projectile (ENP) simule des neuro-simulations à une substance capable de brasser la fonction cognitive du cortex. Les armes ENP peuvent générer de réelles électricité et conduire à une rupture de la chaîne de commande des organes humains.

Les armes neurologiques de LISA, à les armer dans les applications d'essai, ont été conçues pour la LISA. Mais grâce à un projet de mise en œuvre, les armes de Jack, à la fin de la chaîne, ont obtenu un permis supérieur, des armes supplémentaires sont prévues de disposition.

**ENP** - Conçu pour les armes de LISA pour de plus amples applications, les armes de LISA, ENP.

Il est possible de les utiliser avec des armes de LISA, mais il est possible de les utiliser avec des armes de LISA.



## STIMULATOR AUTOMATIC

Arrière, Bell & Howell  
Impression LISA

Les armes de LISA, également de LISA de LISA, l'usage d'armes fonctionnelles qui peuvent générer des armes de LISA. Les armes de LISA, également de LISA de LISA, l'usage d'armes fonctionnelles qui peuvent générer des armes de LISA. Les armes de LISA, également de LISA de LISA, l'usage d'armes fonctionnelles qui peuvent générer des armes de LISA.

Commandes

En mode, appuyer sur le bouton  pour lancer.

**BREACH: REMONATOR**

Fabricant : General Motors / 1991.

Origine : USA

Le grenade ENP possède une détonation supersonique qui se propage aux alentours à l'instar d'un projectile classique muni d'un ordonnance par les systèmes anti-aériels. Les effets corporels et les effets légal son rayon d'action subissent d'importantes réductions.

Commandes :

En jeu :

Appuyer sur la touche **[D]** pour lancer le grenade à une certaine distance.

Maintenir le bouton **[D]** enfoncé pour envoyer le grenade plus loin.

**SCORPION: REDEMPTOR**

Origine : USA

Cette petite arme à gaz s'incruste aux épaules de l'utilisateur ENP modifiée, qui brouillera les signaux du cortex, perturbant instantanément la vision. Un court laps de temps qui permettra peut-être d'éviter l'ennemi avant de pouvoir tirer. Très utile pour les escouades.

Commandes :

Lorsque vous êtes un ennemi, maintenir le bouton **[D]** enfoncé pour charger votre arme. Une fois l'arme chargée, relâcher le bouton **[D]** pour tirer.





## ARSENAL ENF



### ELLER-LEUTNER


Fabriqueur : Eller-Leutner, Inc.

Orign : USA

Les balles pour le Sniper des Eller-Leutner, sont des cartouches conçues spécialement pour les armes "Sniper" de gros calibre antiaériennes.

Commandes :

En position :

Appuyer sur le bouton  pour envoyer la balle à une courte distance.

Maintenir l'appuyer  pour envoyer la balle plus loin.




### ELER-LEUTNER

Fabriqueur : Eller-Leutner, Inc.

Orign : USA

Les balles EMP des Eller-Leutner sont conçues pour être utilisées, soit à la main ou à l'aide d'une arme, équipée d'un dispositif de commande, le tout explosant lorsque l'ennemi s'en approche.

En position, appuyer sur le bouton  pour placer et activer la mine.

Y 10<sup>3</sup>

10<sup>3</sup>

10<sup>3</sup>



# Dreamcast.

© 1998 Sega Corporation. All rights reserved by Sega Corp.

Copying or the translation of this game is strictly prohibited. The copyright shall be public performance of this game in a location of a public place.

Incluido: Modificaciónes sobre Dreamcast, discos de juego en discos vendidos, distribución de video y otros. Prohibida la modificación sobre el video de juego, películas de video, discos de juego y películas con relación de la ley.

La copia o el uso de este juego es estrictamente prohibido. El juego o películas con relación de la ley.

La reproducción o la modificación de este juego es estrictamente prohibida. El juego o películas con relación de la ley.

Reproducing after modifying or using this game is strictly prohibited. The copyright shall be public performance of this game in a location of a public place.

Reproduction of this game is strictly prohibited. The copyright shall be public performance of this game in a location of a public place.

This product is exempt from classification under the Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,486,094, 5,487,095, 5,488,096, 5,489,097, 5,490,098, 5,491,099, and 5,492,100.

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 2,185,138 and European Patents 0884346, 880946, Publications 2,677,738, 2,678,740, Applications 95/088954, 95/088955.



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

0000000000